

Teresa Jakubowska, Mirosława Ledzion

**FILM VIDEO I KOMPUTER W NAUCZANIU HISTORII
SŁUCHACZY CUDZOZIEMCÓW***

CZĘŚĆ 1. FILM VIDEO (*Teresa Jakubowska*)

Nauczanie języka polskiego jako obcego na przedmiotach kierunkowych, takich jak historia i wiedza o Polsce, nastręcza wiele trudności. Należy więc już od pierwszych tygodni nauczania stosować takie metody i techniki, które:

- 1) ułatwią nauczycielom przekazywanie określonych treści merytorycznych,
- 2) umożliwią studentom szybkie i w miarę bezstresowe opanowywanie wiedzy historycznej oraz skuteczne rozwijanie sprawności w zakresie rozumienia, mówienia, czytania i pisanie w języku polskim,
- 3) pomogą słuchaczowi kształtować umiejętności wiązania konkretnego z abstrakcją i posługiwania się uogólnieniami w nowych sytuacjach poznawczych.

Jedną z efektywnych metod nauczania studentów cudzoziemców jest praca z obrazem lub ilustracją, przy zastosowaniu nowoczesnych technik audiowizualnych, wśród których szczególne miejsce zajmuje magnetowid.

Technika video może i powinna być stosowana, gdyż obrazy dźwiękowe ułatwiają kontekstualizację form języka polskiego, wiążą formę znakową ze znaczeniem, transmitują treści historyczne, ułatwiają ich rozumienie i zapamiętywanie.

Audiowizualne materiały dydaktyczne (programy) pełnią najczęściej w strukturze zajęć następujące funkcje:

- wprowadzenia do tematu,
- ilustracji przekazywanych wiadomości,
- głównego źródła wiedzy,
- uzupełnienia wiadomości podawanych werbalnie,
- programu ćwiczeniowego¹.

* Stan z maja 1995.

¹ L. Leja, *Techniczne środki dydaktyczne*, Warszawa 1978, s. 182–189.

W Studium najczęściej stosuje się film pod koniec zajęć jako uzupełnienie materiałem wizualnym znanych już treści oraz po opracowaniu określonego działu programu. Jest to bardzo cenne, tym bardziej że ucząc cudzoziemców, czasem nie mamy pewności, czy percepcja materiału jest prawidłowa, całkowita czy tylko fragmentaryczna.

Gorzej jest z wykorzystywaniem filmów wprowadzających do tematyki zajęć ze względu na wielość słów i pojęć nie znanych słuchaczowi. Można więc jedynie wyświetlić kilka obrazów w celu zwiększenia zainteresowania tematem, np. przy omawianiu powstania kościuszkowskiego pokazać portret T. Kościuszki i obraz ilustrujący jego przysięgę na Ryku Krakowskim. Film jako główne źródło wiedzy stosujemy raczej dopiero w drugim semestrze.

Przy doborze filmu należy kierować się kryterium merytorycznym i metodycznym. Należy sprawdzić poprawność przekazywanych treści i ich zgodność z obowiązującym aktualnie stanem wiedzy oraz dostosować program na danym etapie nauki w Studium do możliwości percepcyjnych słuchacza cudzoziemca.

Dla efektywności procesu dydaktycznego, student musi być przygotowany do aktywnego odbioru programu.

Do spraw ważnych zaliczamy:

- wizualną lub audytywną sprawność słuchaczy,
- zrozumienie przez nich mediów,
- zdolność do zrozumienia abstrakcji,
- maksymalne dostosowanie do potrzeb i możliwości psychofizycznych słuchacza cudzoziemca,
- właściwe rozdzielenie zadań pomiędzy: nauczyciela, słuchacza i wykorzystane środki dydaktyczne².

Ponadto konieczne jest posiadanie pewnej kultury oglądania. Informacje, jak należy oglądać i jak analizować program, studenci powinni wynieść ze szkoły ojczystej. W większości jednak przypadków słuchacze Studium nie są przygotowani do odbioru programu AV. Na ogół nie oglądali filmów video w swoich macierzystych szkołach i tylko nieliczni mają w akademiku telewizor i video.

Nauczyciel Studium musi starać się wyrabiać u studentów odpowiednie umiejętności aktywnego odbioru programu AV, pamiętając o barierze językowej.

Nauczyciel musi również starannie przygotować słuchaczy do odbioru każdego programu. Czyni to przede wszystkim poprzez:

- powtórzenie faktografii,
- lokalizację czasowo-przestrzenną zagadnień, które występują w audycji,

² A. Suchoński, *Komputer a nauczanie i uczenie się historii*, „Wiadomości Historyczne” 1898, nr 5, s. 408.

- powiązanie nowych treści z wiedzą wcześniej poznaną,
- wypisanie na tablicy pojęć, zwrotów, wyrażeń i nowych słów, które są niezbędne do zrozumienia tematyki,
- podanie na tablicy dat, nazw i nazwisk pojawiających się w programie,
- wytyczenie kierunku obserwacji filmu, np. podanie planu czy wskazanie ważnych zagadnień.

W pewnych przypadkach można studentów nastawić na wybiórcze potraktowanie problematyki – zgodnie z celami zajęć i możliwościami słuchaczy.

Musimy wdrażać studentów do obserwacji i analizy obrazów telewizyjnych, to jest – do ich czynnego odbioru. Słuchacz bowiem musi wiedzieć, czego od niego oczekujemy, musi rozumieć nasze pytania i wymagania. Studenci często bowiem chcą traktować film video „oglądowo” jako rozrywkę, przeżycie emocjonalne i wypoczynek.

Programy AV, jakie mamy w Studium, to najczęściej wykład lub opowiadanie ilustrowane obrazem, fragmenty filmów dokumentalnych i inscenizacje. Przystępność filmu dla cudzoziemca jest w dużym stopniu uzależniona nie tylko od struktury programu, ale i od języka oraz dykcji osoby prezentującej program. Często jest to niestety potok nieznanych słuchaczowi słów i pojęć na tle zmieniających się obrazów. Tym bardziej że filmy video nie posiadają struktury lekcyjnej, a materiał jest wyrwany z ogólnego kontekstu.

Z naszych obserwacji, analizy prac słuchaczy, jak i opinii ich samych, wynika, że najbardziej efektywne są programy o charakterze monotematycznym oraz poświęcone kulturze i sztuce. Dla przykładu filmy: *T. Kościuszko*, *Gotyk – architektura* są doskonałym materiałem do nauczania treści historycznych i ćwiczeń językowych.

Natomiast trudne do zrozumienia dla słuchaczy są filmy wielowątkowe np.: *II Rzeczpospolita (konstytucja marcowa, przewrót majowy, problemy oświaty i nauki)*. Tu konieczne jest staranne przygotowanie studentów do odbioru filmu i częsta interwencja nauczyciela w czasie jego wyświetlania.

Bardzo dobrą rolę spełniają filmy dokumentalne, np. *Drogi do niepodległości* czy *Okupacja hitlerowska w Polsce*. Można je potraktować jako główne źródło wiedzy. Po obejrzeniu tych filmów słuchacze bez większych trudności potrafili określić warunki odbudowy niepodległej Polski w 1918 r., czy opisać metody terroru stosowanego przez hitlerowców.

Najwięcej filmów ma formę wykładu lub opowiadania ilustrowanego obrazem. Ich zrozumienie uzależnione jest od możliwości percepcyjnych słuchacza cudzoziemca na danym etapie nauki języka polskiego. Wykorzystywać je można raczej dopiero w drugim semestrze. Z tych samych względów mało przystępne dla słuchaczy są programy z tekstami dialogowymi („gadające głowy”), np. film *Szlachta polska: kultura i ideologia* okazał się mało efektywny.

Okazuje się również, że inscenizacje, tak lubiane przez młodzież polską, w Studium są mniej przydatne. Słuchacze nie posiadają zwłaszcza w pierwszym semestrze odpowiednio wyrobionej wizualnej i audytywnej sprawności w odbieraniu programu inscenizacyjnego. Dodatkową trudnością jest używany w tego typu filmach język epoki.

Stosowanie filmów video w Studium, w małym stopniu ułatwia kształtowanie pojęć historycznych. Programy utrwalają przede wszystkim pojęcia proste, takie jak: *broń, narzędzia, stroje, elementy architektury*.

Natomiast w mniejszym zakresie pomagają w zrozumieniu istotnej treści pojęcia złożonego i jego wieloznaczności w różnych okresach dziejów. Na przykład takie pojęcie, jak *chłop* wiąże się ściśle z okresem historycznym i w zależności od panujących wtedy stosunków nabiera różnych zabarwień. Należy więc zwrócić uwagę słuchaczy na elementy składowe podawanych w filmie pojęć i ich inne znaczenie w różnych okresach historycznych. Student cudzoziemiec w pierwszych miesiącach nauki historii w obcym dla niego języku polskim, nie jest zdolny do abstrakcyjnego uchwycenia istoty danego pojęcia bez pomocy nauczyciela.

W nauczaniu chronologii historycznej programy AV są mało skuteczne, a często powodują wręcz błędne skojarzenia. Filmy video często nie określają dokładnie czasu wydarzeń lub podają go w porządku niechronologicznym, co powoduje nieprawidłowe przyswajanie przez słuchaczy materiału faktograficznego, poważne trudności w określeniu wieku lub daty ważnego wydarzenia, przesuwanie działalności znanych postaci historycznych do innego okresu. Tym bardziej że w narracji historycznej występują różne znaczenia terminu *czas*.

Programy AV są nieefektywne w kształtowaniu pojęć przestrzennych. Prezentowane mapy na małym ekranie telewizyjnym są mało czytelne, nie orientują w przestrzeni. Słuchacze mają trudności w przeniesieniu elementów mapy z obrazu AV na mapę ścienną, czy do atlasu, tym bardziej że wszystkie objaśnienia i napisy są w obcym dla nich języku – języku polskim.

Dużą rolę w procesie nauczania może spełniać podkład muzyczny filmu. Tło muzyczne bowiem intensyfikuje stany emocjonalne słuchaczy, podkreśla wymowę obrazu i komentarza. Jeżeli są to fragmenty z oryginalnych dzieł, związanych z danym okresem historycznym, to podkład muzyczny posiada także walory poznawcze.

Po kilku latach stosowania techniki video na zajęciach z historii w Studium, należy stwierdzić, że programy AV, chociaż ich efektywność dydaktyczna wydaje się być znacznie niższa niż w polskich szkołach, mogą spełniać ważną rolę w procesie nauczania studentów cudzoziemców³.

³ A. Suchoński, *O efektywności szkolnych programów telewizyjnych*, „Wiadomości Historyczne” 1976, nr 4, s. 162.

CZĘŚĆ 2. KOMPUTER (Miroslawa Ledzion)

Komputer wyposażony w odpowiednie programy, współpracujący z tzw. urządzeniami peryferyjnymi: drukarką, ploterem, skanerem, ekranem ciekłokrystalicznym, czytnikiem płyt kompaktowych jest uniwersalnym środkiem dydaktycznym. Może pełnić funkcje środków tradycyjnych: mapy, planszy, albumu, tekstu źródłowego, słownika, tablicy i wielu środków technicznych: rzutnika slajdów, epidiaskopu, częściowo także magnetowidu i magnetofonu. Wydaje się wspaniałym narzędziem do realizacji kształcenia multimedialnego⁴.

O możliwościach wykorzystania komputera decyduje program. W nauczaniu, uczeniu się historii przydatne są programy pozwalające:

- a) napisać i sformatować tekst oraz dołączyć do niego ilustracje (edytory tekstowe i tekstowo-graficzne),
- b) stworzyć diagramy, wykresy, schematy, skomplikowane rysunki, ruchome obrazy (arkusze kalkulacyjne, programy graficzne i animacyjne),
- c) gromadzić, porządkować i szybko wyszukiwać informacje (bazy danych)⁵.

Umiejętność posługiwania się wymienionymi rodzajami programów pomoże nauczycielowi w sporządzeniu rozmaitych, ściśle przystosowanych do potrzeb danej lekcji i grupy uczniów środków dydaktycznych, a zatem usprawni proces nauczania.

W ostatnich latach próbuje się tworzyć specjalistyczne programy dydaktyczne wspomagające nauczanie przedmiotów ścisłych i także humanistycznych. Powstaje również teoria ich budowy i funkcjonowania⁶. W zakresie nauczania historii brakuje jednak programów uniwersalnych, które można by użytkować w rozmaitych typach szkół, na wielu poziomach, w realizacji różnych tematów.

Istnieją programy o funkcjach ilustracyjno-informacyjno-kontrolnych dostosowane do nauczania podającego. Są one zbiorem środków poglądowych, symbolicznych, tabel i zadań testowych. Mogą stanowić obudowę dydaktyczną konkretnych lekcji zintegrowaną przez komputer. Powstały też programy w postaci gotowych testów wyboru bądź uzupełnień, służące tylko do sprawdzania wiedzy. Istnieją komputerowe zestawy wiadomości na określony temat (np. baza danych PIAST). Zaopatrzone je w indeksy i katalogi umożliwiające dotarcie do informacji.

⁴ A. Suchoński, *Komputer a nauczanie i uczenie się historii*, „Wiadomości Historyczne” 1989, nr 5, s. 162.

⁵ H. Białek, G. Chomicki, *Możliwość wykorzystania komputerów w nauczaniu i uczeniu się historii*, „Wiadomości Historyczne” 1993, nr 5, s. 295.

⁶ J. Morbitzer, *Mikrokomputer jako narzędzie nauczania*, „Wiadomości Historyczne” 1993, nr 4, s. 225–226; A. Szewczyk, *Kryteria klasyfikacji i oceny komputerowych programów dydaktycznych*, [w:] *Systemy telewizyjnej dydaktycznej w edukacji nauczycieli*, red. Z. Zuber, Zielona Góra 1988, s. 189–194.

Odrębną grupę programów stanowią gry komputerowe o scenariuszach opartych na realiach historycznych. Niektóre z nich przypominają gry planszowe, gdzie uczestnik musi posiadać odpowiednią wiedzę lub zdobywać ją w czasie gry, żeby posuwać się do przodu. Inne podobne są do historycznego filmu przygodowego, którego głównym bohaterem – politykiem, wodzem, podróżnikiem – staje się sam grający. Musi on rozwiązywać problemy, dokonywać wyborów dysponując ograniczonymi środkami⁷.

Wymienione programy, jeśli tylko nie zawierają błędów merytorycznych czy estetycznych, mogą wpływać na rozbudzenie zainteresowań historycznych, utrwalać fakty, nawet rozwijać umiejętność historycznego myślenia.

Programy te, choć są z pewnością atrakcyjnymi środkami dydaktycznymi, wydają się mało przydatne w pracy ze studentami cudzoziemcami. Ułożono je zgodnie z programem nauczania historii w szkole podstawowej bądź średniej, przeznaczono do wykorzystania podczas określonych lekcji dla polskich uczniów. Nauczyciel, posługujący się tymi programami, nie może zmienić zawartych tam treści ani sformułowań.

W SJPC realizowany jest inny niż w polskich szkołach program nauczania historii. Dostosowano go ściśle do potrzeb i możliwości słuchaczy Studium. Istnieją dwie główne odmiany programu: ekonomiczna i humanistyczna oraz kilka wariantów każdej z nich. Na podstawie wieloletniej praktyki SJPC wiadomo, że w pracy ze studentami cudzoziemcami efektywne jest nauczanie głęboko zindywidualizowane. Omówionych wyżej programów nie można przystosować do zróżnicowanych i zmieniających się potrzeb słuchaczy Studium.

Nauczyciel historii w SJPC i informatyk opracowali próbną wersję uniwersalnego programu wspomagającego nauczanie historii studentów cudzoziemców⁸. Program nie zawiera treści historycznych, jest natomiast rodzajem narzędzia, które zależnie od woli i pomysłów nauczyciela może służyć podawaniu informacji, kształceniu umiejętności, kontroli i utrwalaniu wiedzy⁹. Program pozwala nauczycielowi ułożyć dowolny test wyboru¹⁰. Test może obejmować materiał jednej lub wielu lekcji, może dotyczyć zagadnień z zakresu historii politycznej, gospodarczej, społecznej, także z historii kultury; może być dowolnie rozbudowany, zaopatrzony w rozmaite notatki pomocnicze i odsyłacze. Program pozwala gromadzić testy – tworzyć „testotekę”, a także kataloguje wyniki pracy studentów nad testami.

⁷ Białek, Chomicki, *op. cit.*, s. 298; Morbitzer, *op. cit.*, s. 227–228.

⁸ Program zapisany jest na dyskietce. Stanowi on integralną część referatu.

⁹ Program może wspomagać nauczanie różnych przedmiotów: biologii, geografii, chemii, języka polskiego itd. Nadaje się do wykorzystania wszędzie, gdzie jest zasadne stosowanie testów.

¹⁰ Istnieje możliwość rozbudowania programu o test uzupełnień i krótkich odpowiedzi na pytania.

Program jest tak ułożony, aby pomóc studentowi powtórzyć i utrwalić przerobiony materiał. Umożliwia mu kontrolę, również obiektywną ocenę własnej wiedzy i umiejętności, ponadto ułatwia zdobywanie informacji uzupełniających.

Wykorzystanie programu przedstawia się inaczej z pozycji nauczyciela, inaczej z pozycji studenta. Po uruchomieniu programu nauczyciel może zapisać w komputerze zadania testowe. Zostaną one zapamiętane i ponumerowane w takiej kolejności, w jakiej je wprowadzono. Przy każdym zadaniu komputer będzie przypominał o zaznaczeniu prawidłowej odpowiedzi. Jeśli nauczyciel stwierdzi, że którekolwiek z pytań jest niewłaściwe lub źle sformułowane, może dokonać dowolnej modyfikacji. Komputer za każdym razem uaktualni numerację. Zadania nie muszą ograniczać się do formy tekstowej. Mogą być zilustrowane diagramem, wykresem, rysunkiem, zdjęciem, mapą, zależnie od zamierzeń nauczyciela.

Komputer proponuje użytkownikowi napisanie notatki pomocniczej do każdego zadania. Nauczyciel może nadać tej notatce treść, jaką uzna za najlepszą. Wydaje się, że w konkretnym teście między zadaniami i odpowiadającymi im notatkami pomocniczymi musi wystąpić ścisła zależność, jedno i drugie powinny służyć realizacji tego samego celu. Student widzi notatkę na ekranie monitora tylko wtedy, kiedy udzielił błędnej odpowiedzi. Nauczyciel za pomocą notatki przekazuje słuchaczowi informacje, które w przyszłości (np. przy ponownym rozwiązywaniu testu) ułatwią mu poprawną odpowiedź.

W teście pełniącym funkcję wyłącznie kontrolną mogą zawierać dowolnie wyrażone stwierdzenie błędu, np. słowo *źle*. Jeżeli nauczyciel przeznaczy test do utrwalenia wiadomości, umieści w notatkach krótkie prawidłowe odpowiedzi. Jeśli celem testu będzie poszerzenie wiedzy studentów lub kształtowanie określonych umiejętności, w notatkach znajdą się wyczerpujące wyjaśnienia, fotografie, rysunki, mapy, odsyłacze do książek, filmów itp.

Nauczyciel za pomocą programu może stworzyć dowolną liczbę testów i przechowywać je na dyskietkach. Musi każdemu z nich nadać tytuł, aby komputer umiał je skatalogować i wyszukiwać. Nauczyciel może zawsze wrócić do opracowanych już testów, przystosować je do aktualnych potrzeb, może zapisać w pamięci komputera wiele wariantów tego samego testu.

W inny sposób pracuje z programem student. Po uruchomieniu programu wpisuje on w odpowiednie okienko na ekranie swoje imię, nazwisko, nr grupy i wybiera z katalogu test. Następnie odczytuje pierwsze zadanie, ogląda dołączony do niego materiał ilustracyjny i wskazuje odpowiedź. Jeśli rozwiązanie jest prawidłowe, na ekranie pokazuje się duży napis *dobrze*. Jednocześnie użytkownik zostaje poinformowany, że otrzymał punkt za poprawną odpowiedź. Jeśli student wybrał błędne rozwiązanie, na ekranie otwiera się okno zatytułowane *Pomoc*. Zawiera ono notatkę, jaką nauczyciel

sporządził do tego właśnie zadania. Student może dowolnie długo czytać i analizować treść notatki. Program nie pozwala mu jednak poprawić odpowiedzi i uzyskać punktu. Po zakończeniu pracy nad pierwszym zadaniem (niezależnie od jej rezultatu) student przechodzi do następnego. Za każde prawidłowe rozwiązanie otrzymuje 1 punkt. Po ostatnim pytaniu testu komputer informuje użytkownika, ile uzyskał punktów, na ile możliwych do uzyskania. Program nie pozwala studentowi dokonywać jakichkolwiek modyfikacji w teście ani wracać do poprzednich zadań.

Program kataloguje wszystkie próby rozwiązywania testów. W pamięci komputera za każdym razem zostaje odnotowane imię i nazwisko studenta, numer grupy, data dzienna, tytuł testu, liczba pytań oraz wynik – ilość uzyskanych punktów. Nauczyciel ma do katalogu swobodny dostęp. Może sprawdzić, kto i kiedy pracował, nad jakimi testami, ile razy próbował rozwiązać dany test, z jakim skutkiem. Program ułatwia nauczycielowi analizę wyników nauczania, ocenę pracy studentów, zdobycie informacji, z jakimi zagadnieniami, którzy słuchacze mają najwięcej kłopotów. Pozwala więc racjonalnie planować proces nauczania, umożliwia także efektywne realizowanie zasady indywidualizacji.

Do pełnego wykorzystania programu potrzebna jest pracownia wyposażona w komputery przynajmniej średniej klasy połączone w sieć. W takiej pracowni mogłyby odbywać się lekcje prowadzone metodą poszukującą, w czasie których odpowiednio skonstruowany test służyłby podawaniu nowego materiału w atrakcyjnej formie. Tu również nauczyciel miałby możliwość realizowania zindywidualizowanej kontroli wiadomości, dając każdemu słuchaczowi inne zadania testowe. W pracowni studenci mogliby sami po zajęciach rozwiązywać testy zalecone przez nauczyciela i w ten sposób utrwalać materiał, doskonalić umiejętności, pogłębiać wiedzę ucząc się oprócz historii obycia z komputerem.

Obsługa przez studenta prezentowanego programu jest bardzo prosta. Po kilkunastominutowym przeszkoleniu osoba, która nigdy nie pracowała z komputerem, powinna umieć korzystać z programu.

Wydaje się, że użytkowanie w Studium – w procesie nauczania – uczenia się historii programów komputerowych, uwzględniających potrzeby i możliwości studentów cudzoziemców, wpłynęłoby korzystnie na poziom ich wiedzy i umiejętności. Oczywiście należy pamiętać, że komputer nie zastępuje wykładowcy w prowadzeniu zajęć. Procesem nauczania kieruje nauczyciel i on decyduje o zastosowaniu odpowiednich środków dydaktycznych.